

Agenda – Workshop 6

Övergripande Lärandemål:

Agila metoder

Ca 15 min: Start av workshop-passet

- **Hur:**
 - Information kring gruppindelning
 - Information kring mötesplats
 - Grupper skapade i Canvas
 - Mentimeter-genomgång
 - Genomförande av Mentimeter-övning

Ca 45 min: Arbete med uppgifter enskilt (eller med en/flera studiekamrater)

- **Learning Target:**
 - Historik kring metoder för programvaruutveckling.
 - **Uppgift 1 & 2**
- **Hur:**
 - Svara på frågorna efter bästa förmåga.
 - Använd instuderingsmaterialet som källor.

Paus: 10 minuter.

Ca 50 min: Arbete med uppgifter enskilt (eller med en/flera studiekamrater)

- **Learning Target:**
 - Jämför fördelar och nackdelar med metoderna/modellerna.
 - **Uppgift 2-4**
- **Hur:**
 - Svara på frågorna efter bästa förmåga.
 - Använd instuderingsmaterialet som källor.

Paus: 10 minuter.

Ca 50 min Arbete med uppgifter enskilt (eller med en/flera studiekamrater)

- **Learning Target:**
 - Agila metoder och agila manifestet.
 - **Uppgift 3 & 4**
- **Hur:**
 - Svara på frågorna efter bästa förmåga.
 - Använd instuderingsmaterialet som källor.

Agenda – Workshop 6

Ca 45 min: Enskilt arbete med övningsuppgifter

- **Learning Target:**
 - Träna på att använda variabler och datatyper i C.
- **Hur:**
 - Lös uppgifterna efter bästa förmåga i övningsdokumentet på kurssidan under Workshop 5.
 - Du använder materialet från instuderingsinstruktionerna för att kunna lösa uppgifterna.

Ca 30 min: Genomgång av övningsuppgifter i helklass

- **Learning Target:**
 - Träna på utmatning och formatering av utskrift från ett C-program.
- **Hur:**
 - Utbildaren visar och förklarar vissa av lösningarna.

Ca 10-15 min Avslutande reflektion och information om nästa vecka

- **Hur:**
 - Samlas för en avslutande reflektion kring dagens aktiviteter och lärdomar.
 - Diskutera vad som har gått bra och vad som kan förbättras.
 - Få information om nästa veckas aktiviteter och förberedelser som kan behövas.